Spell Book
魔法の書
Dusk
Hollow Hills
Eastern Barrier
Lions Pass
Guire Grove
Kings Orchard
Mt. Crestridge
Wyvern Peaks
Harpers Woods
Weeping Woods
Haunted Marsh
Swamp of the Dead
Isles
Algary

僧侶の呪文

——この呪文は「僧侶」及び「パラディン」により、効力を顕すなり。——

(レベル1の呪文)

1 目を覚ます

(戦闘用呪文)

眠ってしまった味方メンバーを目覚めさせる効力あり。なお、睡眠中攻撃をうければ、ダメージは致命的なり。
〔対象〕パーティ中、眠っている者全員
〔消費〕1スペル・ポイント

2 祝福

(戦闘用呪文)

戦闘時、相手に与える打撃の命中率を高める。その効力は、戦闘中持続するものなり。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕1スペル・ポイント

3 視力を奪う

(戦闘用呪文)

モンスターを盲目にし、その命中率を低下させる。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕1スペル・ポイント

4 応急手当

(常時使える呪文)

傷つける者の応急手当てとして、8ヒット・ポイントほどの回復が可能なり。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕1スペル・ポイント

5 ライト

(非戦闘時の呪文)

1マスの暗い場所を照らし出す。これを何回も唱えれば、光の単位を蓄えることも可なり。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕1スペル・ポイント

6 強力な治療

(常時使える呪文)

傷つける者を治療する魔法なり。その効果は唱える者(キャスター)のレベルにより、増加する。
(〔1～10〕ヒット・ポイント×レベル)
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕〔キャスターのレベル〕×1スペル・ポイント+1ジェム

7 恐怖からの防御

(常時使える呪文)

恐怖及び脅迫の呪文に対する抵抗力を、キャスターのレベルに応じて高める。その効力は、1日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕1スペル・ポイント

8 土へ戻す

(戦闘用呪文)

アンデッド・モンスターを粉にして、土に戻す。その効果の程はキャスターとモンスターのレベルにより決まる。
〔対象〕すべてのアンデッド・モンスター
〔消費〕1スペル・ポイント

〔レベル2の呪文〕

1 傷を治す

（常時使える呪文）

重症の傷を治すことを得ん。
この呪文にて、15ヒット・ポイントの回復が可なり。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕2スペル・ポイント

2 武勇

（戦闘用呪文）

経験レベルが一時的に2レベル上がり、ヒット・ポイントが6ポイント増加する。効果はその戦闘の間、持続する。
〔対象〕キャスターと同じ属性のキャラクター
〔消費〕2スペル・ポイント＋1ジェム

3 苦痛

（戦闘用呪文）

相手に苦しみを与え、2～12ポイントのダメージを与える。ただし、苦痛を感じぬアンデッドに対しては効力なし。
〔対象〕アンデッド以外のモンスター
〔消費〕2スペル・ポイント

4 寒さからの防御

（常時使える呪文）

寒さ及び凍気を発する呪文への耐久力を、キャスターのレベルに応じて高める。
その効果はその日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕2スペル・ポイント

5 炎からの防御

（常時使える呪文）

暑さ及び炎を発する呪文への耐久力を、キャスターのレベルに応じて高める。
その効果はその日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕2スペル・ポイント

6 毒からの防御

（常時使える呪文）

毒及び毒気を発する呪文への耐久力を、キャスターのレベルに応じて高める。
その効果はその日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕2スペル・ポイント

7 沈黙

（戦闘用呪文）

相手の魔法を発する口を塞いでしまう。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕2スペル・ポイント

8 暗示

（戦闘用呪文）

モンスターに暗示を与え、攻撃を受けるまでは、自分からの攻撃を封じてしまう。
その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕2スペル・ポイント

〔レベル3の呪文〕

1 食料を生み出す

（非戦闘時の呪文）

これを唱えれば、キャスターの食料入れに、食料6単位を追加する。
〔対象〕キャスター
〔消費〕3スペル・ポイント＋1ジェム

2 視力の回復

（常時使える呪文）

傷ついた目を治療し、視力を回復させる。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕3スペル・ポイント

3 マヒの回復

（常時使える呪文）

マヒ状態から回復し、行動が可能となる。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕3スペル・ポイント

4 長持ちする光

（非戦闘時の呪文）

これを唱えれば、パーティの持てる光の蓄積量に、20単位の光を加算する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕3スペル・ポイント

5 炎を発する

（戦闘用呪文）

炎を噴射し、相手に3～18ポイントのダメージを与える。
炎に無感覚な相手には、効力なし。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕3スペル・ポイント

6 凍気を発する

（戦闘用呪文）

凍気を発し、相手に3～18ポイントのダメージを与える。
寒さに無感覚な相手には、効力なし。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕3スペル・ポイント

7 クエストの解除

（非戦闘時の呪文）

これを唱えれば、パーティが現在行っているクエストの遂行義務から解放される。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕3スペル・ポイント

8 水上歩行

（非戦闘時の呪文）

これを唱えれば、パーティの真下に、宙に浮く砂が発生し、水の上を自由に歩行することが可能となる。
その効力は、1日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕3スペル・ポイント＋1ジェム

〔レベル4の呪文〕

1 病気の治療

(非戦闘時の呪文)

パーティのメンバーがかかった病気を完全に治療する。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕4スペル・ポイント

2 毒の中和

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、キャラクターの体内より、毒はたちどころに排出されん。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕4スペル・ポイント

3 強酸からの防御

(常時使える呪文)

強酸に対する抵抗力をキャスターのレベルに応じて高める。
その効果はその日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント

4 電気からの防御

(非戦闘時の呪文)

電気的攻撃に対する抵抗力をキャスターのレベルに応じて高める。
その効果はその日の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント

5 属性の復帰

(非戦闘時の呪文)

何らかの事情で、善悪の属性が逆転した場合、この呪文により、属性は元の状態へと復帰する。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

6 稲妻を呼ぶ

(戦闘用呪文)

稲妻発生により、4〜32ポイントのダメージを与える。
稲妻に無感覚な相手には、効力なし。なお、この呪文にて近き敵を狙わば、味方にまで被害が及ぶべし。注意せよ。
〔対象〕味方から離れたモンスター3匹まで
〔消費〕4スペル・ポイント

7 大いなる武勇

(戦闘用呪文)

経験レベルが一時的に3レベル上がり、ヒット・ポイントが10ポイント増加する。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

8 地上への転送

(非戦闘時の呪文)

地下において、これを唱えれば、パーティは一瞬の内に地上へとテレポートされん。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

〔レベル5の呪文〕

1 昆虫の大群

(戦闘用呪文) ＊戸外のみ＊

死の害虫をモンスターに吹きつける。2～20ポイントのダメージを相手に与えるであろう。
〔対象〕全モンスター
〔消費〕5スペル・ポイント

2 魔法の消去

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、その時、全パーティ、全モンスターに効力を発揮しているすべての魔法は消え去るであろう。
〔対象〕全パーティ/全モンスター
〔消費〕5スペル・ポイント

3 マヒ

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、相手のモンスターは全身がマヒしてしまい、身動きも出来なくなるであろう。ただし、ある種のモンスターには、効力なし。
〔対象〕近距離にいるモンスターすべて
〔消費〕5スペル・ポイント

4 状態の復帰

(常時使える呪文)

キャラクターの良からぬ状態を取り除く。ただし、「死」、「石化」、「根絶」の場合はその限りにあらず。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕5スペル・ポイント＋3ジェム

5 レベルの復帰

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、そのキャラクターが何らかの事情で失ったり引き下げられていた経験・レベルを、1～5の幅で元のレベルに近づけられるであろう。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕5スペル・ポイント＋3ジェム

〔レベル6の呪文〕

1 月の光

（戦闘用呪文） ＊戸外のみ＊

この呪文を唱えれば、慈悲深き月の光が戦闘に参加せる全員に降り注ぎ、パーティのメンバーには3〜30のヒット・ポイントが加算され、逆にモンスターは3〜30ポイントのダメージをこうむるであろう。
〔対象〕全パーティ/全モンスター
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

2 死者の生き返り

（常時使える呪文）

この呪文を唱えれば、死者に生命を吹き込み、健康なる肉体に復帰させん。
ただし、この呪文は非常に危険で、しばしば失敗するだけでなく、時としてそのキャラクターを「根絶」の状態にすることあり。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

3 若返り

（非戦闘時の呪文）

そのキャラクターの時間が逆転し、1〜10才の範囲で若返りが可能となるが、その分レベルの低下をもたらす。
なお、この呪文はしばしば失敗して逆の結果を生ずる危険性をはらんでいる。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

4 石から肉体へ

（常時使える呪文）

この呪文を唱えれば、石に変えられたキャラクターを、再び健康な肉体へと復帰させることを得ん。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

5 町へのゲート

（非戦闘時の呪文）

この呪文を唱えれば、各タウンに通じる魔法の通路を一時的に開き、パーティは好みのタウンへと、一瞬の内に運ばれるであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

〔レベル7の呪文〕

1 神の仲裁

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、超自然的な神の仲裁により、「根絶」した者を除き、パーティ全員を健康な状態に復帰させるばかりか、その全ヒット・ポイントが回復するであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕7スペル・ポイント＋10ジェム

2 聖なる言葉

(戦闘用呪文)

この聖なる言葉を唱えれば、アンデッド・モンスターは一瞬の内にすべて死に絶えるであろう。
〔対象〕アンデッド・モンスター全員
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

3 強力な防御

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、恐怖、寒さ、熱、毒、強酸、電気等の攻撃に対し、パーティ全体の耐久力を高めるであろう。
その効力の度合はキャスターのレベルにより異なり、その日の間持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

4 蘇生

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、「根絶」せるキャラクターを蘇生させるが、代わりにその者は10才年をとり、また耐久力を1単位減少させる。この呪文は失敗すること多々あり。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

5 太陽光線

(戦闘用呪文) ＊戸外のみ＊

この呪文を唱えれば、太陽の強烈な光を一点に集中する結果、そのダメージは50～100ポイントに及び、モンスターを灼き焦がすであろう。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

魔法使いの呪文

――この呪文は「魔法使い」及び「射手」により、効力を顕すなり。――

〔レベル1の呪文〕

1 目を覚ます

（戦闘用呪文）

眠ってしまった味方メンバーを目覚めさせる効力あり。なお、睡眠中攻撃をうければ、ダメージは致命的なり。
〔対象〕パーティ中、眠っている者全員
〔消費〕1スペル・ポイント

2 魔法を見抜く

（非戦闘時の呪文）

キャスターのバック・パック中の魔法の品を探し出し、その残り使用回数を告げてくれる。
また、戦利品の箱や袋の中やその回りに漂っている魔法も検出してくれる。
〔対象〕キャスター
〔消費〕1スペル・ポイント

3 エネルギー波

（戦闘用呪文）

エネルギーの嵐をモンスターに吹きつけ、キャスターのレベル×〔1～4〕のダメージを相手に与える。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕キャスターのレベル×1スペル・ポイント＋1ジェム

4 炎の矢

（戦闘用呪文）

燃えさかる炎の矢を相手に撃ちかけ、1～6ポイントのダメージを与える。
炎や熱に無感覚な相手には、効力なし。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕1スペル・ポイント

5 皮の肌

（常時使える呪文）

この呪文を唱えれば、パーティ全員の肌は皮と化し、敵の攻撃を撥ねつけるであろう。
その効力は一日中持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕1スペル・ポイント

6 ライト

（非戦闘時の呪文）

1マスの暗い場所を照らし出す。
これを何回も唱えれば、光の単位を蓄えることが出来る。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕1スペル・ポイント

7 位置確認

（非戦闘時の呪文）

この呪文により、パーティは自己の正確な位置を知ることになる。
更にまた、この呪文は正確なマッピングの助けとなるであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕1スペル・ポイント

8 睡眠

（戦闘用呪文）

モンスターを深い眠りに陥らせ、その攻撃を封じる。効力はそのモンスターが攻撃をうけるか、呪文を打ち破るまで持続する。
〔対象〕5匹までのモンスター
〔消費〕1スペル・ポイント

〔レベル2の呪文〕

1 電撃の矢

（戦闘用呪文）

相手を感電させ、2～12ポイントのダメージを与える。
電気に無感覚な相手には、効力なし。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕2スペル・ポイント

2 催眠術

（戦闘用呪文）

暗示の力を用い、モンスターの攻撃の手を封じる。効力はそのモンスターが攻撃を受けるか、呪文を打ち破るまで持続する。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕2スペル・ポイント

3 モンスター識別

（戦闘用呪文）

この呪文により、キャスターはそのモンスターの特徴を知ることが出来るであろう。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕2スペル・ポイント＋1ジェム

4 ジャンプ

（非戦闘時の呪文）

バリア等の障害物がない限り、パーティは1マス分を飛び越えることが可能となる。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕2スペル・ポイント

5 空中浮揚

（非戦闘時の呪文）

この呪文を唱えると、パーティは地上より浮き上がり、その日の間、様々な危険を回避することを得ん。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕2スペル・ポイント

6 パワー

（戦闘用呪文）

この呪文を唱えると、戦闘の間、そのキャラクターの「強さ」が、1～4ポイント増加して、その殺傷力を高めるであろう。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕2スペル・ポイント

7 敏捷化

（戦闘用呪文）

この呪文を唱えると、戦闘の間、そのキャラクターの「スピード」が、1～4ポイント増し、戦闘の順番を相当早めるであろう。
〔対象〕キャラクター1名
〔消費〕2スペル・ポイント

8 恐怖

（戦闘用呪文）

この呪文を唱えれば、モンスターの心に恐怖心を刻み込み、攻撃の命中率を著しく低下させるであろう。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕2スペル・ポイント

(レベル3の呪文)

1 炎の玉

(戦闘用呪文)

凄まじい炎の玉をモンスターの中央に投げ入れ、キャスターのレベル×〔1～6〕ポイントのダメージを与えん。なお、この呪文にて近き敵を狙わば、味方にまで被害が及ぶべし。注意せよ。
〔対象〕遠距離のモンスター5匹まで
〔消費〕キャスターのレベル×1スペル・ポイント+1ジェム

2 飛行

(非戦闘時の呪文) ＊戸外のみ＊

この呪文を唱えれば、パーティ全員が飛行可能となり、戸外のいかなるエリアにも、一瞬の内に行くことが出来るだろう。なお、この魔法は着地の際、そのエリアの最も安全なる場所を選ぶ。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕3スペル・ポイント

3 不可視

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、姿を見えなくするマントをパーティ全員にかぶせてしまう。このためモンスターの命中率は著しく低下するであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕3スペル・ポイント+1ジェム

4 稲妻

(戦闘用呪文)

強烈な稲妻がモンスターを直撃し、キャスターのレベル×〔1～6〕ポイントのダメージを与えるであろう。
〔対象〕1～3匹のモンスター
〔消費〕キャスターのレベル×1スペル・ポイント+1ジェム

5 戦場の拡大

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、戦闘の場となる狭い通路もしくは部屋などを拡大し、前から5人までが近距離での攻撃に参加することを得ん。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕3スペル・ポイント

6 遅くする

(戦闘用呪文)

モンスター全員の足元に、目に見えぬバリアを張って、彼等のスピードを半分にしてしまう。このため、戦闘時の攻撃順序が味方に大変有利になるであろう。
〔対象〕全モンスター
〔消費〕3スペル・ポイント

7 弱める

(戦闘用呪文)

これを唱えると、全モンスターから2ポイントのヒット・ポイントと、1ポイントの防御力を奪い、その抵抗力を弱めるだろう。
〔対象〕全モンスター
〔消費〕3スペル・ポイント+1ジェム

8 クモの糸

(戦闘用呪文)

不可思議なクモの糸がモンスターを包んでしまい、彼等がそこから抜け出すまで、戦闘への参加は不可能とならん。
〔対象〕遠距離にいるモンスター5匹まで
〔消費〕3スペル・ポイント

〔レベル4の呪文〕

1 強酸の矢

(戦闘用呪文)

この呪文を受けたモンスターは、腐食性の酸を浴びて、3～30ポイントのダメージを受けることになろう。
酸に無感覚なモンスターには効力なし。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕4スペル・ポイント

2 氷のビーム

(戦闘用呪文)

氷のビームはモンスターの心臓を貫き、4～40ポイントのダメージを与えん。寒さに無感覚なモンスターには効力なし。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕4スペル・ポイント

3 精神錯乱

(戦闘用呪文)

相手の精神を錯乱し、行動する意欲を奪うので、モンスターはただ立ち往生するのみ。その効力は、戦闘終了時、もしくは呪文が破られるまで持続する。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

4 凍らせる

(戦闘用呪文)

氷の嵐が敵を直撃し、そのモンスターは凍結して、身動きも不能とならん。
この呪文が打ち破られる可能性は、皆無に近し。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕4スペル・ポイント

5 ガードドッグ

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、不可思議な護衛役が取り囲み、その日1日は、遭遇時にモンスターの方から先に攻撃を受けるような事態は起こらぬであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント

6 精神防御

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、その日1日、味方メンバーの心を攻撃して来る魔法に対し、抵抗力を持続するであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

7 楯

(戦闘用呪文)

この呪文により、パーティの周囲には目に見えぬ「楯」が張りめぐらされ、その戦闘の間、ミサイル武器による攻撃を撥ねつけるであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

8 時間を歪める

(戦闘用呪文)

これは全軍壊滅を回避する非常の際の魔法にして、これを唱えた瞬間、時間の流れが歪み、パーティはその隙間から、戦場を離脱、無事退却に成功するであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕4スペル・ポイント＋2ジェム

〔レベル5の呪文〕

1 強酸の雨

(戦闘用呪文) ＊戸外のみ＊

この呪文を唱えれば、強酸の激流はモンスターの後ろから襲い、5～50ポイントのダメージを与えるであろう。
酸に無感覚なモンスターには、効力なし。
〔対象〕遠距離にいるモンスター全員
〔消費〕5スペル・ポイント

2 魔法の拡散

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、その時、全パーティ、全モンスターに効力を発揮しているすべての魔法は消え去るであろう。
〔対象〕全パーティ/全モンスター
〔消費〕5スペル・ポイント

3 死の指先

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えれば、過去に死せる魔法使いのパワーをキャスターの指先に呼び戻し、その指先の向けられたモンスターは瞬時に死へと旅立たん。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕5スペル・ポイント＋3ジェム

4 シェルター

(非戦闘時の呪文)

この呪文を唱えれば、パーティの周囲にシェルターが張り巡らされ、その日1日中いかなる遭遇にも出会うことなからん。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕5スペル・ポイント＋3ジェム

5 テレポート

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、パーティは現在居る場所から、9マス分以内の、好みの場所へとテレポートされるであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕5スペル・ポイント＋3ジェム

〔レベル6の呪文〕

1 踊る剣

(戦闘用呪文)

この呪文と共に、光速で操られる魔法の剣が出現し、モンスターはすべて1～30ポイントのダメージをこうむるであろう。
モンスターはこの剣を避けることは出来ず、またダメージを少なくすべく立ち回ることも出来ない。
〔対象〕全モンスター
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

2 分解

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えた瞬間、相手のモンスターは粉々に分解され、完璧に殺されん。
〔対象〕モンスター1匹
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

3 気化

(非戦闘時の呪文)

この気化の呪文により、パーティ全員の体内組織は気化し、いかなるバリア(フォース・フィールドもしかり)も通り抜けて、1マス前進することが出来るであろう。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

4 魔法からの防御

(常時使える呪文)

この呪文を唱えれば、敵の呪文に対する抵抗力を、キャスターのレベルに応じて高めることを得ん。
その効力は、その日の間持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

5 魔力の回復

(非戦闘時の呪文)

キャスターのバック・パックにある魔法のアイテム(最低あと1回は使える品)全部に魔法を充電し、1～4回分余計に使えるようにする。
失敗して、そのアイテムを壊してしまうことあり。注意を要す。
〔対象〕キャスター
〔消費〕6スペル・ポイント＋4ジェム

(レベル7の呪文)

1 天上への飛行

(非戦闘時の呪文)

天空の大地に至らんと望む時、この呪文を用いるべし。
かの地は予測のつかぬ危険に充ち溢れており、不屈の覚悟を決めたのち、出発すべし。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

2 品物の複製

(非戦闘時の呪文)

この聖なる言葉を唱えれば、キャスターのバック・パック中のアイテムを1個、完璧に複製してしまう。
その際、バック・パックには、新たな品物を入れる余裕を必要とする。
〔対象〕キャスター
〔消費〕7スペル・ポイント＋100ジェム

3 メテオシャワー

(戦闘用呪文) ＊戸外のみ＊

この呪文を唱えれば、敵の頭上に流星の雨が降り注ぎ、1～120ポイントのダメージを与えよう。
〔対象〕全モンスター
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

4 強力な楯

(戦闘用呪文)

この呪文を唱えておけば、いかなる攻撃を受けようとも、そのダメージを半減させる効力あり。
この効力は戦闘の間、持続する。
〔対象〕全パーティ
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

5 七色の光

(戦闘用呪文)

この呪文はきわめて強力ながら、反面気まぐれな効力を持つため、モンスター全員に予測のつかぬダメージを与えてしまうという、究極の魔法なり。
〔対象〕全モンスター
〔消費〕7スペル・ポイント＋5ジェム

呪文一覧表

僧侶の呪文

レベル 1

	呪文	効果	スペルポイント
1	目を覚ます	(眠った味方の目を覚ます)	1
2	祝福	(命中率を高める)	1
3	視力を奪う	(敵1匹の視力を奪う)	1
4	応急手当	(8HPの回復)	1
5	ライト	(1マス1単位の光)	1
6	強力な治療	(1～10HPの回復)	1*+1ジェム
7	恐怖からの防御	(恐怖への耐性)	1
8	土へ戻す	(アンデッドを粉にする)	1

レベル 2

	呪文	効果	スペルポイント
1	傷を治す	(H・Pの回復〈15HP〉)	2
2	武勇	(戦闘中2レベル・アップ)	2+1ジェム
3	苦痛	(アンデッド以外に2～12のダメージ)	2
4	寒さからの防御	(寒さへの耐性)	2
5	炎からの防御	(暑さへの耐性)	2
6	毒からの防御	(毒への耐性)	2
7	沈黙	(敵1匹の魔法を封じる)	2
8	暗示	(敵1匹の攻撃を封じる)	2

レベル 3

	呪文	効果	スペルポイント
1	食料を生み出す	(6単位の食料を生み出す)	3+1ジェム
2	視力を回復	(傷ついた目を治す)	3
3	マヒの回復	(マヒ状態を治す)	3
4	長持ちする光	(20単位の光を作る)	3
5	炎を発する	(敵1匹に3～18のダメージ)	3
6	凍気を発する	(敵1匹に3～18のダメージ)	3
7	クエストの解除	(進行中のクエストを解除)	3
8	水上歩行	(水上の歩行が可能となる)	3+1ジェム

レベル 4

	呪文	効果	スペルポイント
1	病気の治療	(病気を治す)	4
2	毒の中和	(体内の毒を無くす)	4
3	強酸からの防御	(強酸への耐性)	4
4	電気からの防御	(電気への耐性)	4
5	属性の復帰	(善悪の属性を変える)	4+2ジェム
6	稲妻を呼ぶ	(遠い敵3匹に4～32のダメージ)	4
7	大いなる武勇	(戦闘中3レベル・アップ)	4+2ジェム
8	地上への転送	(地下から地上へワープ)	4+2ジェム

レベル 5

	呪文	効果	スペルポイント
1	昆虫の大軍	(戸外の全敵に2～20のダメージ)	5
2	魔法の消去	(敵味方にかけられた魔法を消去)	5
3	マヒ	(近い敵全部をマヒ状態にする)	5
4	状態の復帰	(味方1名の悪い状態を取除く)	5+3ジェム
5	レベルの復帰	(レベルを1～5の幅で元へ戻す)	5+3

レベル 6

	呪文	効果	スペルポイント
1	月の光	(戸外の全敵味方に3～30HP加減)	6+4ジェム
2	死者の生き返り	(死んだ味方1名を生き返らす)	6+4ジェム
3	若返り	(味方1名を1～10才若返らす)	6+4ジェム
4	石から肉体へ	(石化した味方1名を生き返らす)	6+4ジェム
5	町へのゲート	(味方を好みの町へテレポート)	6+4ジェム

レベル 7

	呪文	効果	スペルポイント
1	神の仲裁	(根絶以外の味方を健康状態に)	7+10ジェム
2	聖なる言葉	(アンデッド全員を殺す)	7+5ジェム
3	強力な防御	(恐怖等全ての魔法への耐性)	7+5ジェム
4	蘇生	(根絶した味方を生き返らす)	7+5ジェム
5	太陽光線	(戸外の敵に50～100のダメージ)	7+5ジェム

魔法使いの呪文

レベル 1

	呪文	効果	スペルポイント
1	目を覚ます	(眠った味方の目を覚ます)	1
2	魔法を見抜く	(魔法の有無をチェックする)	1
3	エネルギー波	(敵1匹に1～4のダメージ)	1*+1ジェム
4	炎の矢	(敵1匹に1～6のダメージ)	1
5	皮の肌	(味方全員の防御力を高める)	1
6	ライト	(1マス1単位の光)	1
7	位置確認	(味方の正確な位置を知る)	1
8	睡眠	(敵5匹までを眠らせる)	1

レベル 2

	呪文	効果	スペルポイント
1	電撃の矢	(敵1匹に2～12のダメージ)	2
2	催眠術	(戦闘中敵1匹の攻撃を封じる)	2
3	モンスター識別	(敵1匹の攻撃力を知る)	2+1ジェム
4	ジャンプ	(1マス分を飛び越える)	2
5	空中浮揚	(1日中宙に浮いて危険を避ける)	2
6	パワー	(味方1名の殺傷力を1～4高める)	2
7	敏捷化	(味方1名のスピードを1～4高める)	2
8	恐怖	(敵1匹の命中率が低下する)	2

レベル 3

	呪文	効果	スペルポイント
1	炎の玉	(遠い敵5匹に大きなダメージ)	1*+1ジェム
2	飛行	(戸外の好みの場所に飛行する)	3
3	不可視	(敵全員の命中率が低下する)	3 +1ジェム
4	稲妻	(敵1～3匹に大きなダメージ)	1*+1ジェム
5	戦場の拡大	(前から5名が近距離攻撃可能)	3
6	遅くする	(敵全員の攻撃間隔が遅くなる)	3
7	弱める	(敵全員の防御力が低下する)	3 +1ジェム
8	クモの糸	(遠い敵5匹を戦闘から除外)	3

レベル 4

	呪文	効果	スペルポイント
1	強酸の矢	(敵1匹に3～30のダメージ)	4
2	氷のビーム	(敵1匹に4～40のダメージ)	4
3	精神錯乱	(敵1匹を無力にする)	4+2ジェム
4	凍らせる	(敵1匹を凍結してしまう)	4
5	ガードドッグ	(1日中敵からの奇襲をなくす)	4
6	精神防御	(心への攻撃を防御する)	4+2ジェム
7	楯	(ミサイル武器の攻撃を防御する)	4+2ジェム
8	時間を歪める	(戦闘中、戦場離脱が可能)	4+2ジェム

レベル 5

	呪文	効果	スペルポイント
1	強酸の雨	(戸外の遠い敵に5～50のダメージ)	5
2	魔法の拡散	(敵味方にかかった魔法を消去)	5
3	死の指先	(敵1匹を殺す)	5+3ジェム
4	シェルター	(1日中遭遇を回避する)	5+3ジェム
5	テレポート	(9マス以内の好みの場へワープ)	5+3ジェム

レベル 6

	呪文	効果	スペルポイント
1	踊る剣	(敵全員に1～30のダメージ)	6+4ジェム
2	分解	(敵1匹を瞬時に殺す)	6+4ジェム
3	気化	(バリアを通り抜け1マス前進)	6+4ジェム
4	魔法からの防御	(魔法の攻撃を防御する)	6+4ジェム
5	魔力の回復	(背袋中の魔法アイテムを再生)	6+4ジェム

レベル 7

	呪文	効果	スペルポイント
1	天上への飛行	(アストラル・プレーンへ飛行)	7+5ジェム
2	品物の複製	(背装中のアイテムを1個複製)	7+100ジェム
3	メテオシャワー	(敵全員に1～120のダメージ)	7+5ジェム
4	強力な楯	(敵の攻撃のダメージを半減)	7+5ジェム
5	七色の光	(敵全員に不測の大ダメージ)	7+5ジェム

■(赤) 戦闘用呪文　■(緑) 非戦闘時の呪文　■(黒) 常時使える呪文　*＝×(キャスターのレベル数)